

SURAT TUGAS

Nomor: 502-R/UNTAR/PENELITIAN/I/2026

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds**
2. **EDY CHANDRA, S.Sn., M.I.Kom.**
3. **JOCELYN CHRISTABEL DJAJA**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : WORKSHOP BRUSH STUDIO ?MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN?
Nama Media : Multilingual
Penerbit : BALAI BAHASA SULAWESI TENGAH
Volume/Tahun : Vol. 5 No. 2 (2025)
URL Repository : <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/multilingual/article/view/1255>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

30 Januari 2026

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : 4ecde1753c1917c8d2e84d754aefd246

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

OFFICE
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

PHONE
+62 21-5671 747 (Hunting)
+62 21-5695 8723 (Admission)

EMAIL
humas@untar.ac.id

WEBSITE
untar.ac.id


Untar Jakarta



WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

Universitas Tarumanagara, Indonesia

*Corresponding Author:

jocelyn.625220039@stu.untar.ac.id

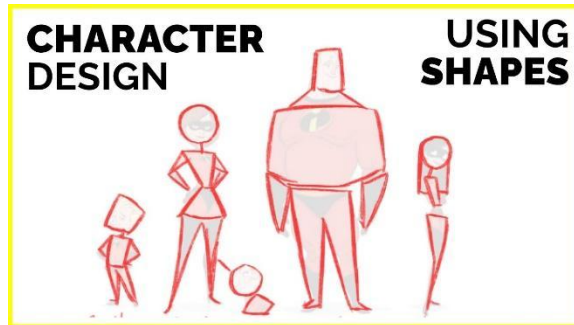
Abstract.

Shape language is the essence of creating a good character design, much like a narrative message is to an illustration. The main usage is to translate visuals into an impression that fits the character's role within a story. But not many beginner concept artists are aware of this rule of thumb, resulting in visually appealing characters that may or may not fit their desired roles. But this problem isn't just limited to human characters, but also mecha characters as well. There are many beginner artists out there who can design a visually pleasing robot, but not a functional one. Thus, this is where the workshop aims to help create a solid understanding on shape design through a lecture as well as a live demonstration with the goal of helping artists create industry quality approved mecha designs. Through Robin Landa's method, this essay further discusses the process in creating

Keywords: Workshop, Shape, Design, and Robots

PENDAHULUAN

Bahasa bentuk, atau yang lebih disebut sebagai *shape language*, merupakan salah satu elemen utama dalam dunia *character design*. Menurut (Shahbazi, 2025), seorang *content manager* di Pixune Studios, *shape language* adalah elemen yang digunakan untuk mendesain dan menyampaikan tujuan akhir yang kita inginkan, baik secara naratif ataupun penokohan sebuah karakter. Karena pada dasarnya, *shape language* memiliki elemen komunikatif dalam kepribadian karakter (Hanna, 2013). Sama seperti pemilihan warna yang mempengaruhi suasana lukisan, bentuk juga memiliki impresinya masing-masing.



Gambar 1. Character Design Using Shapes by Winged Canvas

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0x2yJ69-sXQ>)

Pengaplikasian *shape language* juga tidak dibatasi oleh karakter manusia saja, tapi juga dalam desain robot. Bahkan karakter-karakter mecha lebih efisien mengoptimalkan penggunaan bentuk karena komposisi tubuh yang lebih geometris dibandingkan manusia. Namun banyak dari *character design* pemula hanya bisa menghasilkan robot yang menarik secara visual tanpa memikirkan elemen fungsionalnya. Padahal robot merupakan golongan desain karakter yang bermain berat dengan kegunaannya.

Tanpa dasar pengertian tentang *shape design*, proses perancangan akan cenderung lebih sulit dikarenakan beberapa hal, yakni:

- 1) Kesulitan dalam menentukan peran dan penokohan karakter. Ini umum terlihat jika desainer menghasilkan karakter yang bentuknya tidak sesuai dengan peran awal karakter.
- 2) Kebiasaan menggambar detail-detail kecil sehingga tidak memiliki ruang napas dalam bereksperimen.
- 3) Kurangnya pemahaman ‘bentuk dominan’ sehingga desainer terlalu memaksa menggunakan terlalu banyak atau terlalu sedikit bentuk.

Menurut salah satu artikel yang ditulis oleh (Kenny HD, 2024), banyak dari desainer pemula juga tidak melakukan riset terlebih dahulu sebelum menentukan gambaran visual karakter. Ini menghasilkan desain akhir yang berkontra antara visual dan peran karakter sehingga terkesan inkonsisten. Kenny juga bertanggung bahwa hasil akhir juga akan terlihat membosankan jika terlalu banyak menggunakan bentuk yang repetitif. Ini akan menyebabkan hasil akhir yang *generic* dan tidak menyolok.

Namun diantara semua kesalahan pemula yang telah disebut, mementingkan estetika daripada penokohan dan fungsi merupakan kesalahan terfatal dalam desain karakter. Baik itu dengan memberikan terlalu banyak

detail, yang dapat menyulitkan desainer dalam menggambar karakter berkali-kali, atau menggunakan elemen-elemen yang sama di setiap karakter.

Dengan ini, perlu ada pembekalan lebih lanjut mengenai *shape language* agar artis pemula dapat memahami cara mematangkan desain karakter, terutama memahami pentingnya *character design* secara teori dulu sebelum diimplementasikan di atas kertas. Tapi apa yang membuat sebuah desain karakter dinyatakan bagus?

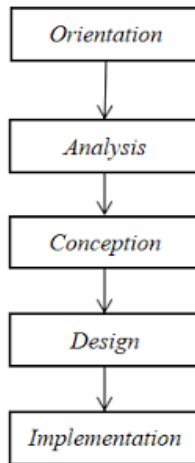
(Nashville Film Institute) bertanggung bahwa *silhouette*, *palette*, dan *exaggeration* adalah tiga kunci utama dalam mendesain karakter. Tiga elemen tersebut dianggap sama pentingnya agar hasil akhir desain karakter terlihat matang. Penjelasan singkat mengenai ketiga elemen ada sebagai berikut:

- 1) *Silhouette* atau siluet merupakan bentuk dari karakter setelah semua detail dihilangkan dan diblok dengan warna hitam secara keseluruhan. Sebuah desain karakter yang baik akan memiliki siluet jelas dan mudah diidentifikasi.
- 2) *Palette* atau palet merupakan penggunaan warna secara efektif dalam desain karakter. Sebuah palet warna yang baik memiliki hirarki sehingga ada satu atau dua warna yang menjadi warna dominan. Ini berfungsi agar desain tidak membingungkan saat dilihat oleh mata.
- 3) *Exaggeration* adalah elemen dimana proporsi dan bentuk karakter dilebih-lebihkan untuk memberi kesan dramatis. Elemen ini dapat membantu mata lebih mudah membaca penggambaran karakter, terutama dalam melihat penokohan dan peran.

Sesuai dengan permintaan yang diberikan oleh Brush Studio, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan skill *character design mecha* selama program magang. *Mecha*, atau yang lebih dikenal sebagai robot, merupakan subjek yang tidak jarang diangkat dalam dunia *game*, *film*, dan *animation*. Terutama dalam genre *action*, *sci-fi*, dan *fantasy* seperti *Pacific Rim*, *Transformers*, dan *Ultraman*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk perancangan workshop ini adalah *Robin Landa's Five Steps for Design* yang terdiri dari:



Gambar 1. Steps of Design Chart
(Source: E-Journal UNTAR)

A. *Orientation*

Tahap ini membantu menentukan solusi yang bisa ditawarkan workshop dengan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu melalui pengumpulan data, baik melalui diskusi ataupun *web surving* mengenai dunia *character design concept art*.

B. *Analysis*

Setelah pengumpulan data, tahap ini akan mengolah informasi untuk menemukan suatu solusi yang akan dijadikan tawaran utama workshop.

C. *Design Concept*

Melalui *brainstorming* dan pengumpulan referensi, proses perancangan visual dapat diperjelas untuk menghasilkan desain karakter mecha yang matang.



Gambar 1. Referensi Desain Mecha
(Source: Dokumentasi penulis)

D. Design Development

Tahap ini mendiskusikan hasil dari gambaran kasar konsep. Dengan kata lain, bagian ini merupakan tahap revisi seperlunya sebelum proses finalisasi. Baik itu penggantian warna, bentuk, ataupun proporsi karakter.

E. Implementation

Bagian ini merupakan bagian akhir dari proses desain Robin Landa. Hasil finalisasi akan disesuaikan ke dalam media yang diperlukan, baik untuk materi workshop ataupun media promosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas tentang perancangan workshop '*Mastering Shape Language in Mecha Design*' secara detail. Baik dari proses pengumpulan data sampai tahap implementasi.

Tahap Orientasi

Sebelum menentukan materi yang akan dibahas dalam workshop, dilakukan terlebih dahulu pengumpulan data mengenai kebiasaan atau kesalahan umum mengenai desain karakter. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya di bagian pendahuluan, kesalahan yang sering terulang dalam desain karakter adalah:

- 1) Kebiasaan mendetail karakter tanpa menentukan konsep terlebih dahulu.
- 2) Kurangnya pendalaman *shape language* yang menyebabkan perbedaan

kontras antara impresi karakter yang diinginkan dengan hasil akhir.

Tahap Analisa

Tahap ini mengolah data yang sudah ditemukan setelah masalah teridentifikasi. Dengan ini, workshop mecha harus menawarkan solusi untuk membekali peserta secara teori maupun visual mengenai *shape language* dalam perancangan karakter robot. Dua solusi yang workshop dapat tawarkan adalah:

- 1) Menyediakan materi mengenai *shape language*, terutama dalam karakter mecha.
- 2) Menyediakan beberapa konsep desain karakter mecha yang sudah dianggap matang sebagai gambaran visual materi.

Tahap Design Concept

Melalui data yang sudah dikumpulkan dan materi yang ingin dibahas, bagian ini mulai masuk ke perancangan visual. Pengumpulan referensi dan brainstorming dilakukan agar konsep cukup jelas untuk menghasilkan desain yang matang. Berikut merupakan hasil dari perancangan tiga desain robot yang disertakan kata kuncinya masing-masing:

- 1) Robot tajam: *sharp, agile, aerial combat mecha.*
- 2) Robot bulat: *friendly, gentle, and adorable helper robot.*
- 3) Robot balok: *protective, heavy, and imposing defensive mecha.*



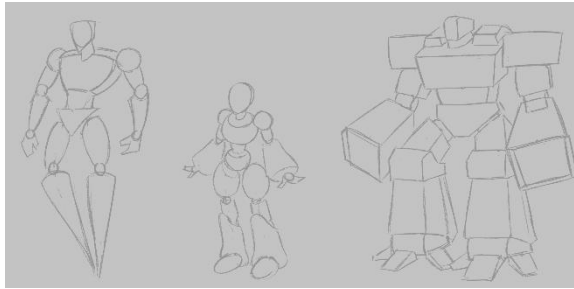
Gambar 4 Referensi Desain Mecha
(Sumber: *The Art of Transformers One*)

Karena mecha merupakan karakter yang bermain berat dengan bentuk, penggunaan *shape language* berperan berat dalam menunjukkan fungsi dan peran robot secara visual. Materi workshop pun menekan berat mengenai pentingnya kaitan bentuk dengan fungsi robot agar desainnya terlihat matang.

Dalam proses *design concept*, dilakukan beberapa tahap sebelum desain

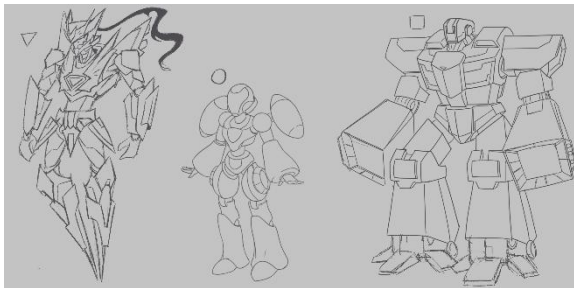
karakter akhirnya difinalisasikan.

Berawal dari sketsa kasar menentukan proporsi karakter berdasarkan bentuk dominannya. Tahap ini memberi struktur jelas mengenai bentuk tubuh mecha sebelum tahap *detailing*. Dengan gambaran tubuh yang jelas, terdapat banyak ruang untuk bermain dengan bentuk sebelum desain dianggap selesai.



Gambar 5 Sketsa kasar robot
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah proses sketsa kasar sudah selesai, kepala dari Brush Studio akan memberi masukan terlebih dahulu mengenai proporsi. Terutama dalam pematangan anatomi mecha yang cukup rumit di bagian persendian. tahap pemberian detail setelah revisi disebut *post-revision*, dimana konsep desain karakter akhirnya disetujui untuk finalisasi.



Gambar 6 Sketsa setelah post revision
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk membekali materi lebih lanjut mengenai *shape language*, bentuk robot juga dikaitkan dengan warna untuk memberi impresi visual yang lebih kuat. Penjelasan singkat mengenai penggunaan warna dalam setiap robot ada sebagai berikut:

- 1) Robot tajam menggunakan warna merah dan kuning untuk memberi impresi yang agresif, pemberani, dan mengkilat.

- 2) Robot bulat diberikan warna biru dan putih agar terlihat lebih imut.
- 3) Robot balok menggunakan warna hijau agar terlihat kokoh, menyramkan, dan kuat.



Gambar 7 *Finalized Mecha Designs*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari metode Robin Landa. Dalam bagian ini, Brush Studio mengambil alih dalam mempromosikan workshop ini, baik dengan merancang media periklanan sesuai kebutuhan ataupun menambah konten seperlunya lebih lanjut.

Selain digunakan sebagai pembekalan *mecha character* yang matang, karakter robot hasil workshop juga digunakan sebagai:

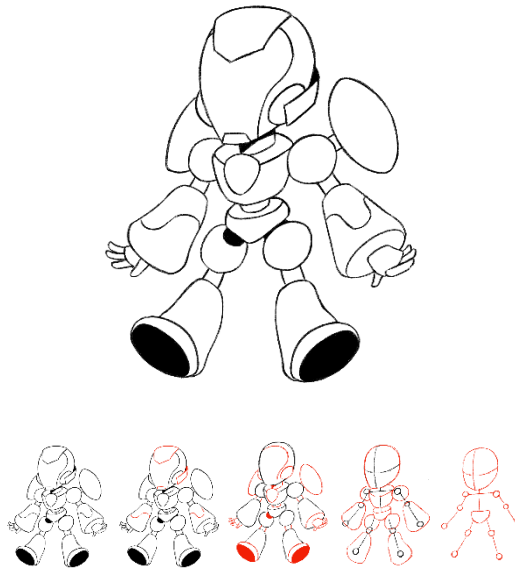
- 1) Elemen media promosi poster workshop online Brush Studio.
- 2) Elemen media promosi video workshop online Brush Studio.



8 Media Promosi Poster Workshop
(Sumber: *Brush Studio promotional team*)

Sempat dilakukan diskusi juga dengan salah satu *coach* Brush Studio mengenai pengimplementasian materi untuk *Brush Kiddos*. Karena materi awal terlalu

rumit untuk anak-anak, dilakukan penyederhanaan menggunakan *step by step*.



Gambar 9 Penyederhanaan Robot Bulat
(Sumber: dokumentasi penulis)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses perancangan dan hasil dari workshop '*Mastering Shape Language in Mecha Design*', dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah *character design* yang matang tidak hanya berhenti di penggambaran visual yang menarik, namun juga berhasil dalam menunjukkan fungsi dan perannya. Terutama jika desain karakter tersebut diangkat ke media komik ataupun animasi, dimana elemen storytelling dianggap sangat penting. Dengan adanya workshop ini, diharapkan *concept character design* di Indonesia dapat berkembang lebih lanjut dalam memahami fundamental dalam desain karakter, terutama dalam mengangkat karakter lebih *niche* seperti robot.

REFERENSI

- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). *Digital marketing: Strategy, implementation and practice* (8th ed.). Pearson Education.
- Darajatoen, A., Putra, A., & Rachmadi, R. (2022). *Manajemen periklanan UMKM digital oleh agensi lokal: Studi kasus manajemen periklanan digital pada Uruga Digital Agency*. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/379146290_Manajemen_Perikla

[nan UMKM Digital oleh Agensi Lokal Studi Kasus Manajemen Periklanan Digital pada Uruga Digital Agency](#)

- Durianto, D., Sugiarto, & Sitinjak, T. (2001). *Strategi menaklukkan pasar melalui riset ekuitas dan perilaku merek*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hollebeek, L. D., & Macky, K. (2019). Digital content marketing's role in fostering consumer engagement, trust, and value: Framework, fundamental propositions, and implications. *Journal of Interactive Marketing*, 45, 27–41. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.07.003>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Lie, R. (2024). *Marketing agency digital marketing di Indonesia hadapi era baru persaingan dan inovasi*. Lensagram Digital. Retrieved from <https://lensagram.com/tag/pemasaran-digital/>
- Müller, J., & Christandl, F. (2023). The influence of AI-based marketing communication on consumer trust and perceived authenticity. *Computers in Human Behavior*, 140, 107598. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107598>
- Peck, J., & Shu, S. B. (2009). The effect of mere touch on perceived ownership. *Journal of Consumer Research*, 36(3), 434–447. <https://doi.org/10.1086/599165>
- Shahbazi, N. (2025, May 28). Shape language technique (What/Why/How). *Pixune Studio*. Retrieved June 15, 2025, from <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
- Zahed, R. (2024). *The art of Transformers One*. Paramount Animation.

Multilingual: Journal of Universal Studies

Multilingual is a Indonesian Journal which bi-annual journal - publishes every month calendar year, Open Access (CC-BY-NC-SA). Papers which contain in-depth critical literature reviews of research on specific topics are also welcomed.



ISSN: 1412-4823 (printed) ISSN: 2120-625X (online)

About the Journal

| | |
|---------------|---|
| Journal title | Multilingual |
| Initials | Multilingual |
| Abbreviation | Journal of Universal Studies |
| Frequency | Four issues per year |
| DOI | prefix 10.31539 |
| Print ISSN | 2620-625x |
| Online ISSN | 1412-482x |
| Acreditation | SINTA 5 |
| Focus & Scope | Multisidiplin |
| Licensed | Creative Commons Attribution 4.0 International License |

Multilingual: Journal of Universal Studies is a medium for academicians, government, private companies, and social institutions to communicate research activities. Each published article is expected to provide new research references elsewhere on related issues.

Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review. The journal encourages submissions on the following subjects:

- *Social Sciences,*
- *Business Administration,*
- *Marketing,*
- *Entrepreneurship,*
- *Human Resources,*
- *Business Innovation,*
- *Organization Theory,*
- *Management Information System,*
- *Electronic Commerce,*
- *Information System and Technology,*
- *Accounting,*
- *Islamic Economics,*
- *Islamic Communication,*
- *Islamic Finance,*
- *Syariah Accounting,*
- *Syariah Banking,*
- *Consumer Behavior,*
- *Internet Marketing,*
- *Management,*
- *Financial and Banking,*
- *Human Resource,*
- *Economics,*
- *International Business,*

- *Operations Management,*
- *Technology and Innovation,*
- *Business Ethics,*
- *Laws and Norms,*
- *Psychology and Humanity,*
- *Health Care & Health in any fields,*
- *all Areas of Multidicipline, and*
- *all Areas of Business and Information Development around the world.*

CURRENT ISSUE

Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual



Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review.

PUBLISHED: 2026-01-07

Articles

HUBUNGAN POLA TIDUR DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PADA SISWA UMUR 13 TAHUN DI SMP AR RAUDLOH TAHUN AJARAN 2024/2025

Fakhri Ali

1-17



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UMKM WARTEG INDO BU BADRIYAH

Cindy Anjelina, Nicolle Aureli Sutanto, Arief Adityawan S.

18-31



MAHAL, TAK PRAKTIS, ATAU KURANG PERCAYA? EKSPLORASI ALASAN DRIVER OJEK ONLINE ENGGAN MENGGUNAKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK DI JAKARTA TIMUR

Amanda Ryan Prasetyo, Ovalia Rukmana

32-56



INTEGRITAS PEMILU SERENTAK DALAM PERSPEKTIF UU NO.17 TAHUN 2017 : ANTARA DEMOKRASI KONSTITUSIONAL DAN SENGKETA HUKUM

Wilma Silalahi, Waty Go

57-67



PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM HUKUM BISNIS: TANTANGAN DAN SOLUSI

Anggrio Shane Gerard

69-83



PENGUJIAN PERUNDANG-UNDANGAN MELALUI LEGISLATIVE REVIEW, EXECUTIVE REVIEW, DAN JUDICIAL REVIEW

Studi Kasus Pembatalan Peraturan Daerah Tentang Pengelolaan Tambang Oleh Mahkamah Agung

Wilma Silalahi, Joe Aprella Indra

84-97



ANCAMAN TANGGUNG RENTENG: PERTANGGUNGJAWABAN DEWAN KOMISARIS DALAM KEPAILITAN PT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG PERSEROAN TERBATAS

Shannon Megane Sulistio, Gunardi Lie

98-110



IMPLEMENTASI PRINSIP GOOD CORPORATE GOVERNANCE DALAM PERSPEKTIF HUKUM BISNIS

Adrian Manlery

111-121



SISTEM PEMERINTAHAN MENURUT UUD 1945 ASLI DAN HASIL PERUBAHAN

Vincent Anderson, Wilma Silalahi

122-128



DAMPAK KEWAJIBAN ROYALTI ATAS PEMUTARAN MUSIK DI RUANG USAHA TERHADAP UMKM

Steven Wijaya

129-137



TINJAUAN HUKUM ATAS PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM HAK CIPTA DI SEKTOR INDUSTRI KREATIF

Ilham Rahman Muzzammil

138-144



PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI SARANA PROMOSIONAL PERUSAHAAN OURTALE DALAM EXPO JOB FAIR

Catherine Su, Toto Mujio Mukmin

145-156



WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

145-156



PERANCANGAN “POP-UP BOOTH” SEBAGAI MEDIA PROMOSIONAL BRAND DIGITAL AGENCY

Melly Valentyna, Agus Danarto

157-167



PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG

Tiffany Alicia S.Chandra, Budi Darmo, Eddy Chandra

168-178



PERAN EDITOR FOTO DAN WORKFLOW DALAM PRODUKSI DAN HASIL AKHIR: STUDI LAPANGAN MONCHICHI PHOTOGRAPHY

Winston Widjaja, Edy Chandra

179-185



HAK MILIK BERSAMA DALAM PERKAWINAN CAMPURAN INTERNASIONAL: ANALISIS POTENSI KONFLIK HUKUM

Irene Orlando, Shifa Rachmadani, Elsa Alexandra Palar, Moody Rizqy Syailendra P.

186-194



ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB SOSIAL DAN LINGKUNGAN PADA SEKTOR PERTAMBANGAN MINERBA DI INDONESIA

Urbanisasi, Waty Go

195-210



RESET KEUANGAN NEGARA ALA COWBOY ANALISA YURIDIS RESTRUKTURISASI FISKAL DAN WACANA REDENOMINASI RUPIAH

Wilma Silalahi, Waty Go

211-232



EFEKTIVITAS PENGATURAN KONTRAK KONSTRUKSI DALAM MENJAMIN KEPASTIAN HUKUM DAN PERLINDUNGAN PARA PIHAK DI INDONESIA

Urbanisasi, Fid'a Rosin Muslim

233-249



PENGAKUAN HKI SEBAGAI OBJEK HAK TANGGUNGAN: ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERLUASAN JAMINAN KEBENDAAN DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA

Urbanisasi, Yunita Estu Lestari

250-257



OPTIMALISASI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SEBAGAI JAMINAN FIDUSIA DALAM PEMBIAYAAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA

Urbanisasi, Adelia Nelma Mutiara

258-270



ANALISIS HAK KONSTITUSIONAL PRESIDEN DALAM BIDANG YUDISIAL: DINAMIKA PENGATURAN GRASI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA DAN STUDI KASUS

Muhammad Ryziqie Ramadhan Yuliansyah, Muhamad Arya Latuconsina, Raditya Aryo Wicaksono Putranto

271-283



KEPASTIAN HUKUM DALAM IMPLEMENTASI TUNJANGAN KINERJA GURU ASN: STUDI PERBANDINGAN ANTARA PNS DAN PPPK

Nila Akmala, Violeta Ratna Hapsari, Rina Oktariana, Nur Diva Permata Pasaribu

284-300



ANALISIS KEGAGALAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE (GCG) DAN PENGAWASAN INTERNAL DALAM KASUS KORUPSI PT PERTAMINA PATRA NIAGA

Natasya Nur Ngaeni, Siti Nur Fadhilah Suryaniah, Gilmorava Kent Daniel Tatamba

300-309



DARI FOTO KE FRASA: DESAIN PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF MATERI PUISI UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nur Aminatus Solichah, Darni, Urip Zaenal Fanani

310-323



KONSTRUKSI HUKUM DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PENAMBANGAN ILEGAL/ ILLEGAL MINING DI INDONESIA: FOKUS PADA KASUS TAMBANG BATU BARA ILEGAL DI KALIMANTAN

Wilma Silalahi, Vincent Anderson

324-330



PENYELESAIAN SENGKETA MEREK MELALUI GUGATAN PERDATA: EFEKTIVITAS PENGADILAN NIAGA DALAM PERLINDUNGAN HKI DI INDONESIA

Urbanisasi, Vincent Anderson

331-338



KEWENANGAN DAN TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DALAM HUKUM TATANEGARA

Marcelina Angelita Sahetapy, Virginia Wuarbanara, Sharllie Michella Chang, Moody Rizqy Syailendra

339-353



PURA WAWOBENDE BATUR SARI DI DESA ASINGI KECAMATAN TINANGGEEA KABUPATEN KONAWE SELATAN SULAWESI TENGGARA

I Made B. Karyana, I Nengah Bawa Atmaja, I Made Sedana

354-362



ANALISIS TANGGUNG JAWAB HUKUM DIREKSI DALAM KASUS PENYALAHGUNAAN FASILITAS PEMBIAYAAN KORPORASI OLEH PT PETRO ENERGY TERHADAP LPEI

Steven Wijaya

363-368



PENGARUH KREDIBILITAS KONTEN REVIEW KANAL YOUTUBE @GADGETIN TERHADAP MINAT BELI SMARTPHONE DI KALANGAN MAHASISWA

Muhammad Naufal Daffa, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, Mulyono

369-383



PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII

Puspita Diah Ayu, Ika Septiana, Suyoto

384-390



HUBUNGAN OBESITAS DAN RIWAYAT PEMBERIAN ASI DENGAN KEJADIAN KANKER PAYUDARA PADA PASIEN WANITA DI RUMAH SAKIT TUGUREJO SEMARANG

Awwalus Tsania Putri Iramanisa, Bondan Prasetyo, Romadhoni

391-395



PDF

[VIEW ALL ISSUES >](#)


*) *Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

ADDITIONAL MENU

[FOCUS & SCOPE](#)
[PUBLICATION ETHICS](#)
[EDITORIAL TEAM](#)
[AUTHOR GUIDELINES](#)
[CONTACT](#)
[OPEN ACCESS POLICY](#)

PLAGIARISM POLICY

COPYRIGHT POLICY

PEER REVIEW POLICY

AUTHOR FEES

JOURNAL TEMPLATE



VISITOR

00548787

[View My Stats](#)

INDEXING





CURRENT ISSUE

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

INFORMATION

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Multilingual: Journal of Universal Studies

Multilingual is a Indonesian Journal which bi-annual journal - publishes every month calendar year, Open Access (CC-BY-NC-SA). Papers which contain in-depth critical literature reviews of research on specific topics are also welcomed.



ISSN: 1412-4823 (printed) ISSN: 2620-625X (online)

HOME / ARCHIVES / Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

MULTILINGUAL

Vol. 1 No. 1 December (2022)

PENGEMBANGAN PERILAKU KELOLA PERUBAHAN MEREKALAI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN
Dina Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida

PENGARUH POLA ASAH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DESA PAVILONGMANG KECAMATAN TERING TINGGI
Hilda Gita Sari, Yohana Sari, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP ISU AL-ADAB DALAM AL-QURAN
Eni Anggraini, Akbari

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PBL ON STUDENT READINESS TO BELONG TEACHERS AT FPM ILM
Lipriyanto, Mubandah Isnanah, Ajni Raza Sa'adah, Rosa Vidya Febriyanti, Wulandari Kurni

ECONOMIC BEHAVIOR TRANSFORMATION OF BANJARASE RIVERSIDE COMMUNITY IN SUSTAINABLE ECONOMICS PERSPECTIVE
Muhammad Rahmatullah, Putri Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida

PENGEMBANGAN PERILAKU KELOLA PERUBAHAN MEREKALAI KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN
Dina Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida

PENGARUH POLA ASAH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DESA PAVILONGMANG KECAMATAN TERING TINGGI
Hilda Gita Sari, Yohana Sari, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida, Nurfarida Nurfarida

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP ISU AL-ADAB DALAM AL-QURAN
Eni Anggraini, Akbari

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PBL ON STUDENT READINESS TO BELONG TEACHERS AT FPM ILM
Lipriyanto, Mubandah Isnanah, Ajni Raza Sa'adah, Rosa Vidya Febriyanti, Wulandari Kurni

ISSN: 1412-4823 (p) ISSN: 2620-625X (o)

Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review.

PUBLISHED: 2026-01-07

ARTICLES

HUBUNGAN POLA TIDUR DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PADA SISWA UMUR 13 TAHUN DI SMP AR RAUDLOH TAHUN AJARAN 2024/2025

Fakhri Ali

1-17



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UMKM WARTEG INDO BU BADRIYAH

Cindy Anjelina, Nicolle Aureli Sutanto, Arief Adityawan S.

18-31



MAHAL, TAK PRAKTIS, ATAU KURANG PERCAYA? EKSPLORASI ALASAN DRIVER OJEK ONLINE ENGGAN MENGGUNAKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK DI JAKARTA TIMUR

Amanda Ryan Prasetyo, Ovalia Rukmana

32-56



INTEGRITAS PEMILU SERENTAK DALAM PERSPEKTIF UU NO.17 TAHUN 2017 : ANTARA DEMOKRASI KONSTITUSIONAL DAN SENGKETA HUKUM

Wilma Silalahi, Waty Go

57-67



PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM HUKUM BISNIS: TANTANGAN DAN SOLUSI

Anggrio Shane Gerard

69-83



PENGUJIAN PERUNDANG-UNDANGAN MELALUI LEGISLATIVE REVIEW, EXECUTIVE REVIEW, DAN JUDICIAL REVIEW

Studi Kasus Pembatalan Peraturan Daerah Tentang Pengelolaan Tambang Oleh Mahkamah Agung

Wilma Silalahi, Joe Aprella Indra

84-97



ANCAMAN TANGGUNG RENTENG: PERTANGGUNGJAWABAN DEWAN KOMISARIS DALAM KEPAILITAN PT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG PERSEROAN TERBATAS

Shannon Megane Sulistio, Gunardi Lie

98-110



IMPLEMENTASI PRINSIP GOOD CORPORATE GOVERNANCE DALAM PERSPEKTIF HUKUM BISNIS

Adrian Manlery

111-121



SISTEM PEMERINTAHAN MENURUT UUD 1945 ASLI DAN HASIL PERUBAHAN

Vincent Anderson, Wilma Silalahi

122-128



DAMPAK KEWAJIBAN ROYALTI ATAS PEMUTARAN MUSIK DI RUANG USAHA TERHADAP UMKM

Steven Wijaya

129-137



TINJAUAN HUKUM ATAS PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM HAK CIPTA DI SEKTOR INDUSTRI KREATIF

Ilham Rahman Muzzammil

138-144



PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI SARANA PROMOSIONAL PERUSAHAAN OURTALE DALAM EXPO JOB FAIR

Catherine Su, Toto Mujio Mukmin

145-156



WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

145-156



PERANCANGAN “POP-UP BOOTH” SEBAGAI MEDIA PROMOSIONAL BRAND DIGITAL AGENCY

Melly Valentyna, Agus Danarto

157-167



PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG

Tiffany Alicia S.Chandra, Budi Darmo, Eddy Chandra

168-178



PERAN EDITOR FOTO DAN WORKFLOW DALAM PRODUKSI DAN HASIL AKHIR: STUDI LAPANGAN MONCHICHI PHOTOGRAPHY

Winston Widjaja, Edy Chandra

179-185



HAK MILIK BERSAMA DALAM PERKAWINAN CAMPURAN INTERNASIONAL: ANALISIS POTENSI KONFLIK HUKUM

Irene Orlando, Shifa Rachmadani, Elsa Alexandra Palar, Moody Rizqy Syailendra P.

186-194



ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB SOSIAL DAN LINGKUNGAN PADA SEKTOR PERTAMBANGAN MINERBA DI INDONESIA

Urbanisasi, Waty Go

195-210



RESET KEUANGAN NEGARA ALA COWBOY ANALISA YURIDIS RESTRUKTURISASI FISKAL DAN WACANA REDENOMINASI RUPIAH

Wilma Silalahi, Waty Go

211-232



EFEKTIVITAS PENGATURAN KONTRAK KONSTRUKSI DALAM MENJAMIN KEPASTIAN HUKUM DAN PERLINDUNGAN PARA PIHAK DI INDONESIA

Urbanisasi, Fid'a Rosin Muslim

233-249



PENGAKUAN HKI SEBAGAI OBJEK HAK TANGGUNGAN: ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERLUASAN JAMINAN KEBENDAAN DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA

Urbanisasi, Yunita Estu Lestari

250-257



OPTIMALISASI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SEBAGAI JAMINAN FIDUSIA DALAM PEMBIAYAAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA

Urbanisasi, Adelia Nelma Mutiara

258-270



ANALISIS HAK KONSTITUSIONAL PRESIDEN DALAM BIDANG YUDISIAL: DINAMIKA PENGATURAN GRASI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA DAN STUDI KASUS

Muhammad Ryziqie Ramadhan Yuliansyah, Muhamad Arya Latuconsina, Raditya Aryo Wicaksono Putranto
271-283



KEPASTIAN HUKUM DALAM IMPLEMENTASI TUNJANGAN KINERJA GURU ASN: STUDI PERBANDINGAN ANTARA PNS DAN PPPK

Nila Akmala, Violeta Ratna Hapsari, Rina Oktariana, Nur Diva Permata Pasaribu
284-300



ANALISIS KEGAGALAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE (GCG) DAN PENGAWASAN INTERNAL DALAM KASUS KORUPSI PT PERTAMINA PATRA NIAGA

Natasya Nur Ngaeni, Siti Nur Fadhilah Suryaniah, Gilmorava Kent Daniel Tatemba
300-309



DARI FOTO KE FRASA: DESAIN PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF MATERI PUISI UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nur Aminatus Solichah, Darni, Urip Zaenal Fanani
310-323



KONSTRUKSI HUKUM DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PENAMBANGAN ILEGAL/ ILLEGAL MINING DI INDONESIA: FOKUS PADA KASUS TAMBANG BATU BARA ILEGAL DI KALIMANTAN

Wilma Silalahi, Vincent Anderson
324-330



PENYELESAIAN SENGKETA MEREK MELALUI GUGATAN PERDATA: EFEKTIVITAS PENGADILAN NIAGA DALAM PERLINDUNGAN HKI DI INDONESIA

Urbanisasi, Vincent Anderson
331-338



KEWENANGAN DAN TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DALAM HUKUM TATANEGARA

Marcelina Angelita Sahetapy, Virginia Wuarbanara, Sharllie Michella Chang, Moody Rizqy Syailendra
339-353



PURA WAWOBENDE BATUR SARI DI DESA ASINGI KECAMATAN TINANGGEEA KABUPATEN KONAWE SELATAN SULAWESI TENGGARA

I Made B. Karyana, I Nengah Bawa Atmaja, I Made Sedana
354-362



ANALISIS TANGGUNG JAWAB HUKUM DIREKSI DALAM KASUS PENYALAHGUNAAN FASILITAS PEMBIAYAAN KORPORASI OLEH PT PETRO ENERGY TERHADAP LPEI

Steven Wijaya
363-368



PENGARUH KREDIBILITAS KONTEN REVIEW KANAL YOUTUBE @GADGETIN TERHADAP MINAT BELI SMARTPHONE DI KALANGAN MAHASISWA

Muhammad Naufal Daffa, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, Mulyono
369-383



PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII

Puspita Diah Ayu, Ika Septiana, Suyoto
384-390



HUBUNGAN OBESITAS DAN RIWAYAT PEMBERIAN ASI DENGAN KEJADIAN KANKER PAYUDARA PADA PASIEN WANITA DI RUMAH SAKIT TUGUREJO SEMARANG

Awwalus Tsania Putri Iramanisa, Bondan Prasetyo, Romadhoni
391-395





**) Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

ADDITIONAL MENU

FOCUS & SCOPE

PUBLICATION ETHICS

EDITORIAL TEAM

AUTHOR GUIDELINES

CONTACT

OPEN ACCESS POLICY

PLAGIARISM POLICY

COPYRIGHT POLICY

PEER REVIEW POLICY

AUTHOR FEES

JOURNAL TEMPLATE



VISITOR

00548787

[View My Stats](#)

INDEXING





CURRENT ISSUE

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

INFORMATION

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

Platform &
workflow by
OJS / PKP

WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”

Jocelyn Christabel Djaja

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Eddy Chandra

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Budi Darmo

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Keywords: Workshop, Shape, Design, and Robots

ABSTRACT

Shape language is the essence of creating a good character design, much like a narrative message is to an illustration. The main usage is to translate visuals into an impression that fits the character's role within a story. But not many beginner concept artists are aware of this rule of thumb, resulting in visually appealing characters that may or may not fit their desired roles. But this problem isn't just limited to human characters, but also mecha characters as well. There are many beginner artists out there who can design a visually pleasing robot, but not a functional one. Thus, this is where the workshop aims to help create a solid understanding on shape design through a lecture as well as a live demonstration with the goal of helping artists create industry quality approved mecha designs. Through Robin Landa's method, this essay further discusses the process in creating

MULTILINGUAL

Vol. 1 No. 1 December (2022)

PENGEMBANGAN APLIKASI KOLASE PINTAR UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
Devi Rachma Sanjaya, Kartika Rinakit Adhe

PENGARUH POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK
DESA PAYALOMBANG KECAMATAN TEBING TINGGI
**Hilda Zahra Lubis, Fadilah Sani, Dini Rosmana Tanjung, Nova Sari, Septi Ayu
Harahap, Swandari Purnama Ningsih, Adawiyah Barus, Fazra Khaliana Sitorus**

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP I'JAZ AL-ADADI DALAM
AL-QUR'AN
Erni Anggraini, Abdussakir

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PPL II ON STUDENT READINESS
TO BECOME TEACHERS AT FKIP ULM
**Supriyanto, Mahmudah Hasanah, Agus Reza Sa'bandi, Rosa Vidiya
Rahmadayanti, Muhammad Fazrin**

ECONOMIC BEHAVIOR TRANSFORMATION OF BANJARESE RIVERSIDE
COMMUNITY IN SUSTAINABLE ECONOMICS PERSPECTIVE
**Muhammad Rahmattullah, Putri Yunita Permata Kumala Sari, Rizky Febriyani
Putri, Muhammad Arda Bily, Nining Arifah, Muslimah**

PENGEMBANGAN APLIKASI KOLASE PINTAR UNTUK MENSTIMULASI
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
Devi Rachma Sanjaya, Kartika Rinakit Adhe

PENGARUH POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK
DESA PAYALOMBANG KECAMATAN TEBING TINGGI
**Hilda Zahra Lubis, Fadilah Sani, Dini Rosmana Tanjung, Nova Sari, Septi Ayu
Harahap, Swandari Purnama Ningsih, Adawiyah Barus, Fazra Khaliana Sitorus**

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP I'JAZ AL-ADADI DALAM
AL-QUR'AN
Erni Anggraini, Abdussakir

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PPL II ON STUDENT READINESS
TO BECOME TEACHERS AT FKIP ULM
**Supriyanto, Mahmudah Hasanah, Agus Reza Sa'bandi, Rosa Vidiya
Rahmadayanti, Muhammad Fazrin**

MULTILINGUAL

 PDF

PUBLISHED

2025-10-27

ISSUE

Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

SECTION

Articles

*) *Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

ADDITIONAL MENU

[FOCUS & SCOPE](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[CONTACT](#)

[OPEN ACCESS POLICY](#)

[PLAGIARISM POLICY](#)

[COPYRIGHT POLICY](#)

[PEER REVIEW POLICY](#)

[AUTHOR FEES](#)

[JOURNAL TEMPLATE](#)



[VISITOR](#)

00548746

[View My Stats](#)

[INDEXING](#)



CURRENT ISSUE

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

INFORMATION

For Readers

For Authors

For Librarians

Platform &
workflow by
OJS / PKP
